

A kártyák leírása:

5, 30. Biztosítás – a játékos ezekkel a kártyákkal kivédheti, hogy kártyát veszítsen, ha pechet dob.

11. Állatkerti séta – a játékos ezt a kártyát felhasználhatja, hogy egy fordulóban az előírtnál kettővel több kockával dobhasson. A kártyát a 3 dobás bármelyike előtt fel lehet használni, hatása a forduló végéig érvényesül.

12. Bicikli – a játékos, aki a gyerekkor lejátszása során a biciklit megszerezte, leteszi az asztalra a felfedett kártyát. Ez az első vagyonkártyája.

28. Állás a papa cégénél – aktív munkakártyaként minden fordulóban egy pechet generál. Ez azt jelenti, ha valaki két pechet dob, máris elveszít egy kártyát.

29. Nyugdíjpénztár – ez az eseménykártya egy alkalommal négy pénz jelet hoz, de csak akkor váltható be, amikor az időskor kártyák közül már legalább egy az asztalon van.

35. Bűvész – aktív kártyaként minden fordulóban lehetővé teszi egy tetszőleges kártyán vagy zsetonon szereplő jel átváltását bármilyen másik jelle, kivéve a szerencsét és a pechet. Azokat nem lehet ilyen módon megszerezni.

36. Kolléganő – aktív kártyaként minden fordulóban lehetővé teszi egy tetszőleges jel felhasználását az egyik (bármelyik oldalon ülő) szomszéd játékos aktív munkakártyájáról. Minden fordulóban más-más jelet lehet választani. A játékosnak ez nem kerül zsetonjába.

41. Korengedményes nyugdíj – ennek a kártyának nincs költsége, megszerzéséhez azonban a játékosnak már legalább egy munkakártyával kell rendelkeznie. A játékos nem szerezhet több munkakártyát a játék végéig.

43. Memóriabajnok – aktív kártyaként minden fordulóban lehetővé teszi egy tetszőleges jel beváltását a következő 4 kategória egyikére: Egészség/Kapcsolat/Tudás/Pénz. A szerencse és pech jelle ez nem vonatkozik.

45. Világkörüli út – aktív kártyaként minden fordulóban lehetővé teszi egy zsetonon vagy kockán szereplő pech jel beváltását a következő 4 kategória egyikére: Egészség/Kapcsolat/Tudás/Pénz

46. Autó helyett bringa – aktív kártyaként minden fordulóban egy egészségkártyát generál és lehetővé tesz egy különben nem megengedett negyedik dobást.

53. Pszichoterápia – aktív kártyaként lehetővé teszi minden fordulóban, hogy a játékos egyszer olyan kockával is újra dobhasson, amellyel pechet dobott. (A pech jel különben annak a kockának a felfüggesztését jelentené).

57. Ajánlat az állásközvetítőtől – ennek a kártyának nincs költsége, megszerzésének feltétele, hogy a játékosnak egyetlen munkakártyája se legyen.

60. Nyugdíj – a kártya megszerzésének feltétele, hogy a játékosnak legyen 2 pech jelle vagy 3 pech dobás miatti kártyavesztesége.

73. Hosszútávutó 74. Sztár 75. Professzor – aktív kártyaként duplán számítanak az adott kategória pontjainak összesítésekor. Például, ha a játékosnak az aktív Professzor kártyával együtt összesen 5 tudáskártyája van a játék végén, 21 pontot kap 15 helyett, mert a **Professzorért** dupla pont jár.

76. Gyűjtő – aki ezt a célt valósítja meg, a játék végén minden a CV-jében szereplő vagyonkártyáért 1 ráadáspontot kap.

77. Mindenés – a játékos, aki ezt a célt valósította meg, minden a CV-jében szereplő aktív kártyáért járó zseton után ráadáspontot kap.

78. Polihisztor – a játékos, aki ezt a célt valósította meg, a játék végén 7 ráadáspontot kap, minden a CV-jében szereplő öt különböző (egészség-, kapcsolat-, tudás-, vagyon-, munka-) kártyából álló sorozat után.

79. Kiváló dolgozó – aki ezt a célt valósította meg, a játék végén minden a CV-jében szereplő munkakártyáért járó zseton után 3 ráadáspontot kap.

80. Ép testben ép lélek – aki ezt a célt valósította meg, a játék végén 2 ráadáspontot kap minden a CV-jében szereplő 1 egészség- és 1 kapcsolatkártyát tartalmazó pár után.

81. Aktivista – aki ezt a célt valósította meg, a játék végén 2 ráadáspontot kap minden a CV-jében szereplő 1 egészség- és 1 tudáskártyát tartalmazó pár után.

82. Sikerember – aki ezt a célt valósította meg, a játék végén 4 ráadáspontot kap minden a CV-jében szereplő 2 vagyon- és 1 munkakártyát tartalmazó összeállításért.

83. A társaság lelke – aki ezt a célt valósította meg, a játék végén, 2 ráadáspontot kap minden a CV-jében szereplő 1 kapcsolat- és 1 tudáskártyát tartalmazó pár után.

A GRANNA EXPERT sorozatot a tapasztalt és igényes játékosoknak ajánljuk.

Forgalmazó:
Kék Kobra Kft.
1097 BUDAPEST, Gyáli út 31/b.
Telefon: +36 1 280-4456
Fax: +36 1 280-4444
E-mail: info@kekakobra.hu

www.granna.hu
www.granna.pl
www.jatekmakettcentrum.hu



GRANNA
EXPERT

Kedves Vásárlónk! Játékainkat mindig gondosan állítjuk össze, de ha mégis hiányozna valami (amiért elnézést kérünk), jelezze e-mailben a következő címen: grannainfo@freemail.hu
Ne felejtse el megadni a nevét, a pontos címet (irányítószám, település, utca, házszám, emelet, ajtó) valamint azt, hogy mi hiányzik.

03178/3

Mi lett volna, ha...

Gondolkodtál már azon, ki lennél, ha az életed másként alakul?
Talán bűvész vagy világutazó? Esetleg az üzleti életben próbálnál szerencsét, hogy egymillió dollárt kereshess? A CV-vel minden lehetséges: megkaphatod álmaid állását, új kapcsolatokra és készségekre tehetsz szert... Bárki lehet belőled, csak akarnod kell! Építsd fel a történetedet lépésről lépésre – a játék végére a kártyáid kiadják a pályafutásodat tartalmazó CV-t. Az nyer, aki élete során legjobban teljesíti kitűzött céljait.

GRANNA
EXPERT

A játék tartozékai:

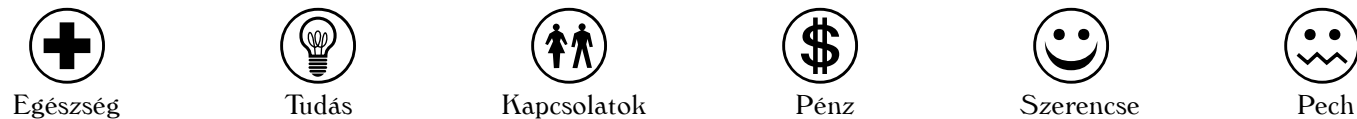


A játék célja:

A játékosok egy-egy fiktív személy bőrébe bújva építik fel CV-jüket. Különböző életcélokat valósíthatnak meg a kockával kidobott jelekhez tartozó kártyák megszerzésével. A kártyák révén speciális képességekre tesznek szert, és további zsetonokat gyűjtenek. Így alakítják lépésről lépésre a hősük élettörténetét, a kitűzött célok elérésére törekedve. A játék végén pontok járnak az összegyűjtött kártyákért. Az nyer, aki a legtöbb pontot szerezte meg.

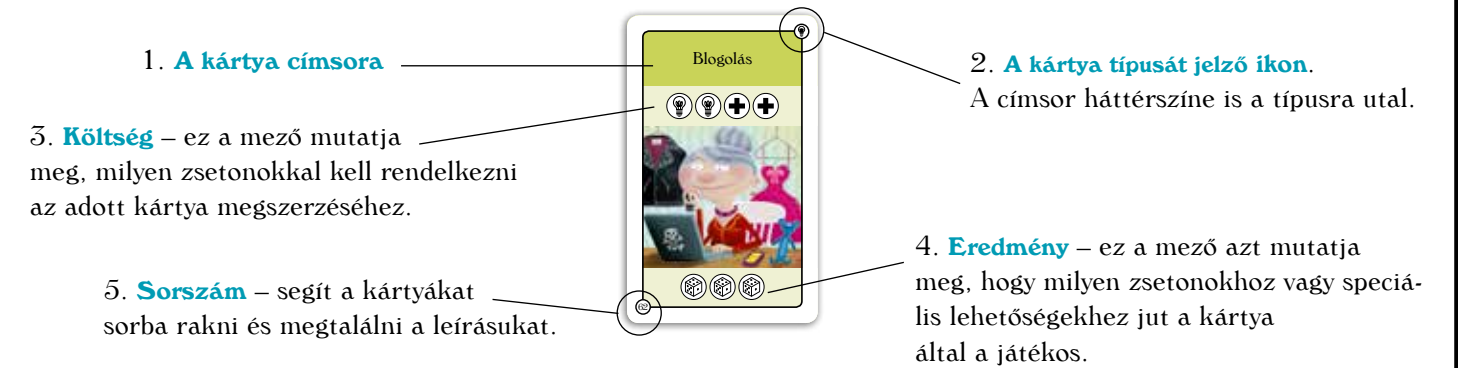
Dobókockák:

A CV-ben 7 egyforma dobókocka szerepel. Mindegyiken a következő 6 jel található:










A kártyák felépítése

7 különböző kártyatípus vesz részt a játékban. Ezek felépítése azonos:



Kártyatípusok:

-  1. **Célkártyák** – megmutatják, hogy milyen életcélok megvalósításáért kaphat a játékos ráadáspontokat a játék végén.
-  2. **Egészségkártyák** – megmutatják, milyen sportot űzhet, milyen egészségmegőrző tevékenységet folytathat a játékos. Általában egészség jeleket eredményeznek, de a pech kezelésében is segítenek.
-  3. **Tudáskártyák** – megmutatják, milyen képességre és végzettségre tehet szert a játékos, de a kockadobás eredményét is módosíthatják.
-  4. **Kapcsolatkártyák** – megmutatják, milyen kapcsolatokat építhet ki a játékos a játék során. Általában kapcsolatjelekhez juttatnak, de gyakran hoznak szerencsét is!
-  5. **Munkakártyák** – megmutatják, hogyan juthat álláshoz a játékos. Általában pénzzsetonokhoz juttatnak, de más nyereséget vagy veszteséget is okozhatnak. A munkáért áldozatokat kell hozni...
-  6. **Vagyonkártyák** – a megszerzésükhöz általában pénzre van szükség, győzelmi pontokra váltható melegegedettséget okoznak.
-  7. **Eseménykártyák** – más kártyáktól eltérően az eseménykártyák csak egyszer használhatók fel. A játékos bármikor kijátszhatja a kártyát a rajta szereplő eredmény megszerzéséhez, a lapot ezután ki kell vonni a játékból. Az egyszeri események nem írhatók be a játékosok CV-jébe.

A játék előkészítése:

1. Tegyétek le a táblát az asztalra.
2. Válogassátok szét a kártyákat a hátlapjuk színe szerint és rakjátok le 5 kupacba. Mindegyiket keverjétek jól össze. Az ifjúság, felnőttkor, időskor kártyákat helyezétek a játéktábla megfelelő mezőire.
3. Fedjétek fel az 5 első kártyát az ifjúság kártyákat tartalmazó kupacból és helyezétek el a tábla megfelelő részén.

4. Minden játékos kap egy célkártyát. Ezután fedjétek fel eggyel kevesebb célkártyát, mint ahányan részt vesztek a játékban. Helyezzétek a táblára a felfedett célkártyákat.

5. Frissítsétek fel gyerekkori emlékeiteket! Ha négyen játszotok, mindenki kapjon 3 gyerekkor kártyát. Ha ketten vagy hárman, akkor ki kell keresni a **biciklit**, hozzá kell tenni (2 játékos esetén) 5 vagy (3 játékos esetén) 8 további kártyát a gyerekkoriak közül, és jól össze kell keverni egymással. Minden játékosnak osszatok 3 kártyát. A fel nem használt kártyákat tegyétek vissza a dobozba.

6. Játsszátok le a gyerekkort! A három kártyából egyet mindenki megtart, a másik kettőt pedig átadja a bal oldalán ülő játékosnak. A szomszédjától kapott két kártyából egyet megtart, a másikat pedig továbbadja a bal oldalán ülő játékosnak.

Minden játékosnak most 4 kártyája – 3 gyerekkor kártyája és 1 célkártyája – van, ezekkel kezdi el a játékot. Akinek a **bicikli** kártya jutott, képes felével felfelé maga elé teszi, és elkezdi a játékot. A játékos megkapja a **bicikli zsetont** is, ami akkor is jelzi, hogy ő kezdte a játékot, ha a **bicikli** kártyát már elvesztette.

A játék menete:

A játék fordulókból áll. Mindegyik fordulóban a játékosok egymás után végigjátsszák a forduló összes szakaszát. Mindegyik fordulót az a játékos kezdi, aki előtt ott a **bicikli** kártya, vagyis gyerekkorában biciklizett. A többiek az óramutató járásával megégyező irányban következnek utána.

Minden forduló a következő szakaszokból áll:

1. Dobás. A játékos négy kockával dob. A játék során több, maximálisan hét kockával való dobásra lehet jogot szerezni. Ha a játékos a kidobott jelekkel nem elégedett, akkor kétszer újra dobhat, amelyik kockával akar. Amelyik kockával pechet dobott, az **felfüggesztésre kerül**, abban a fordulóban nem próbálkozhat újra vele.

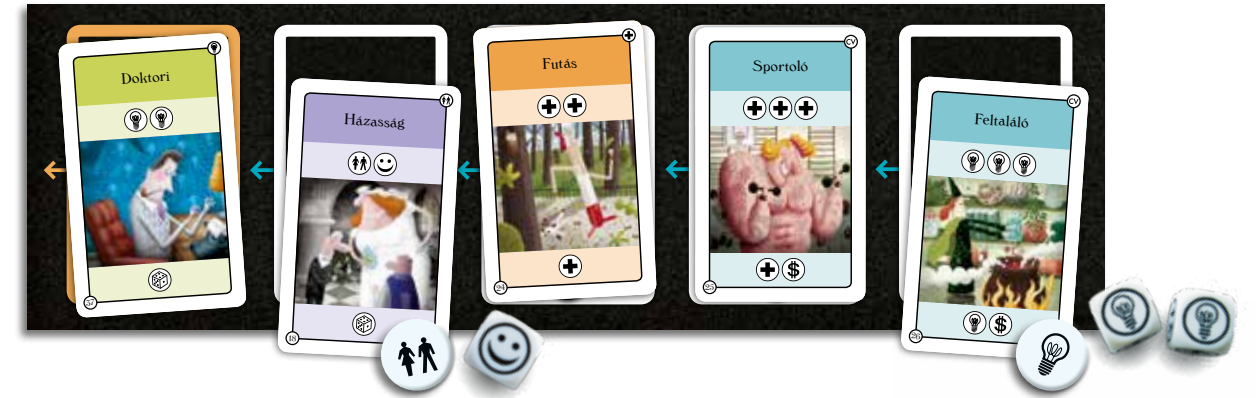
2. Kártyaválasztás. A játékos egy vagy két kártyát szerezhet a játéktábláról. Ennek a költségei öt terhelik, tehát rendelkeznie kell a kártya költségmezején előírt jelekkel a kockákon és a zsetonokon.

A döntést megkönnyítheti, ha a zsetonokon szereplő ikonokat a kockán kidobottakkal együtt a kártya mellé helyezi a táblán. Az egyszer felhasznált zsetont vagy kockát ugyanabban a fordulóban többször már nem lehet felhasználni.

A játékos tetszőleges számú eseménykártyát is felhasználhat egy-egy fordulóban, és beszámíthatja a rajta szereplő jeleket a táblán lévő kártya árába. Az eseménykártyákon levő felhasználatlan jelek elvesznek. A játékos nem kap az eseménykártyákért zsetont: ezek a kártyák használat után visszakerülnek a dobozba.

Három (dobókockán vagy zsetonon) szereplő szerencsejelért felvehet a tábláról egy kártyát a rajta szereplő ár megfizetése nélkül. Ha a kártya költségmezejében valamilyen feltétel is szerepel, annak teljesítése alól a játékos nem kap felmentést. A három szerencsejel csak a jelekkel megadott költségek viselése alól mentesít.

A megvételre kiválasztott kártyákat a játékos kicsit lejjebb húzhatja a játékmезőn, jelezve, hogy ezek a CV-jébe kerülnek.



3. Pech. Minden harmadik, kockán vagy zsetonon szereplő pech jel után a játékos szerencsétlenül jár. Ki kell választania és vissza kell adnia egyet a CV-jében szereplő felül lévő, aktív kártyák közül.

Példa: A játékos 5 kockával dob (az ötödik kockához az aktív **házasság** kártya révén jutott hozzá). A következő jeleket dobta ki kockán: **kapcsolatok**, **penz**, **penz**, **egészség**, **pech**. A **használt autót** jelölő vagyonkártyát akarja megszerezni, amihez még egy pénz jelre volna szüksége. A két pénzes kockát és a felfüggesztett pecheset az asztalon hagyja. A két további kockával újra dob. Az egyikkel **kapcsolatokat** dob, a másikkal megint **pech** jelet. Kockáztat, és újra dob a kockával, amellyikkel a **kapcsolatokat** dobta. Ha harmadjára is **pech** jelet dobna, akkor szerencsétlenül jár, és elveszíti egyik aktív kártyáját. A kocka azonban újabb pénzjelet mutat. A játékos megszerzi a **használt autót** kártyát és hozzáadja a CV-jéhez.

4. CV írás. Ebben a szakaszban a játékos felveszi a tábláról a megszerzett kártyákat és hozzáadja a CV-jéhez. A CV-ben úgy kell a kártyákat elhelyezni, hogy minden típus külön kupacba kerüljön. Az egy csoportba tartozó kártyák részben fedik egymást, így csak a címsoruk látható. A kupac tetején fekvő kártya számít aktív kártyának. Ez azt jelenti, hogy minden fordulóban meghozza a játékosnak a rajta szereplő eredményt. A játék során egy adott pillanatban a játékosnak minden kategóriából csak egy kártyája lehet aktív.



Az egészség-, kapcsolat- és tudáskártyák esetében új kártya beszerzésekor eldöntheti, melyik lesz az adott kategória aktív kártyája. Az új kártyát egyaránt leteheti a kupac tetejére vagy bármelyik kártya alá.

A vagyon- és munkakártyák esetében az új kártyát mindig legfelülre kell rakni.

A megszerzett eseménykártyákat nem tesszük le az asztalra, ugyanúgy kézben tartjuk, mint a gyerekkor kártyákat.

5. Elrendezés. Ebben a szakaszban a játékos először az összes kártyát eltolja a bal oldali üres helyekre, és az így keletkező helyeket betölti az aktuális kupacból vett kártyákkal. A játék elején ez az ifjúság kupac lesz. Ha innen elfogytak a kártyák, akkor a következőket már a felnőttkor kupacból kell kivenni, a játék végén pedig az időskor kártyákat használjuk.

A forduló végén, amikor a gyerekkori **bicikli** kártyával rendelkező játékostól jobbra lévő már befejezte lépéseit, fel kell venni egy további kártyát a tábláról. Mielőtt pótolnánk a hiányzó kártyákat a táblán, a legszélső kártyát fel kell venni és vissza kell tenni a dobozba.

Figyelem, ha ketten játszanak, akkor mindkét játékos lépése után ugyanez a teendő.

Ezután a játékos kiegészíti a zsetonjait. Pontosan annyi zseton jár neki, ahány jel a CV-jéhez hozzáadott aktív kártyák **eredmény mezőjében** szerepel. Ha megmaradtak a zsetonjai, mert nem használta fel azokat, nem kap újakat. Vissza kell adnia azokat a zsetonokat, amelyeket olyan kártyákkal szerzett, amelyek nem aktívak többé.

Szociális segély

Ha a három kupac valamelyike elfogy, megszakítjuk a játékot, és ellenőrizzük, hogy van-e szociális segélyre szoruló játékos. Ha a játékosok egyikének kétszer annyi CV kártyája van az asztalon, mint a segélyezésre szoruló játékosnak, akkor rászorul, és rögtön magához vehet egy kártyát az asztalról és beveheti a CV-jébe, anélkül, hogy fizetne érte. Ha egynél több rászorul, akkor az óramutató járásával megegyező irányban kell őket segélyben részesíteni, az éppen játékban lévővel kezdve.

Példa: Gyula lépése után pótolni kell a tábla játéksávjában szereplő kártyákat, hogy újra meglegyen az 5. Az első lerakása után elfognak az ifjúság kártyák. A játékot rögtön megszakítják, a játékosok ellenőrzik, nincs-e köztük rászorul. Gyulának 5 kártyája van, Félixnek 6, Eriknek viszont csak 5. Így Erik segítségre szorul. Kiválaszt egy kártyát a tábláról. Ezután az első felnőttkor kártya elhelyezésével folytatódik a játék, majd a Gyula baloldalán ülő Félix lépései következnek.

A játék befejezése

Ha egy forduló befejezését és az asztalon levő kártyák feltöltését követően kevesebb időskor kártya marad, mint ahány játékos van, a játék véget ér, és a játékosok CV-jéből ki kell számolni a pontjaikat. Az eredmények összesítéséhez használjuk a játékhoz mellékelt noteszt.

Először a kapcsolat-, egészség- és tudáskártyákat kell összeszámolni. Mindhárom kategória pontjait külön kell összeadni. A játékos annál több pontot kap, minél több kártyája van. A kártyákért kapható pontok értékét a **táblázat** mutatja meg.

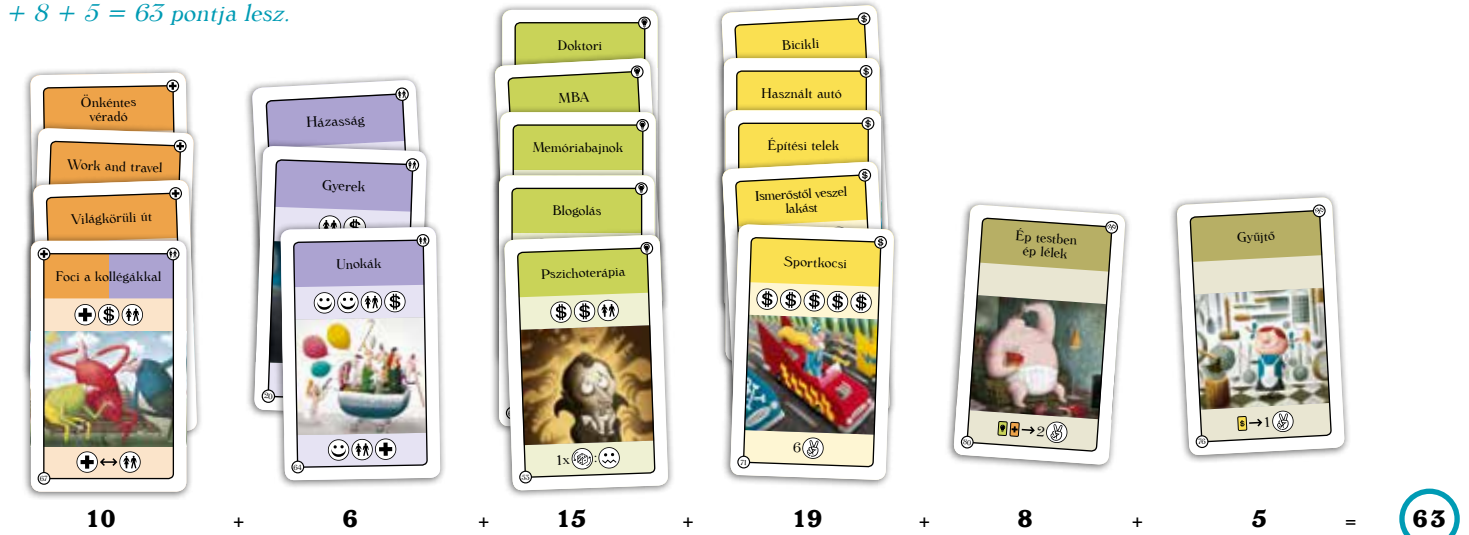
1	1	1	1
2	3	3	3
3	6	6	6
4	10	10	10
5	15	15	15
6	21	21	21
7	28	28	28
8	36	36	36
9	45	45	45
10	55	55	55

Ezt követően a játékosok vagyonkártyáiért járó pontokat kell kiszámolni a kártyákon megadott értékek összeadásával. Utána a játékosok felfedik és megmutatják személyes célkártyáikat és kiszámolják az értük járó pontokat, valamint megnézik, ki valósította meg a játék elején a táblára helyezett célokat. Ezek kártyáit és az értük járó ráadáspontokat azok a játékosok kapják, akik az adott célt a legjobban megvalósították. Ha a játékosok a cél megvalósítása során egyformán teljesítettek, akkor mindegyiküknek jár pont. A CV valamennyi kártyáját tetszőleges mennyiségű cél megvalósítására fel lehet használni.

Az nyer, akinek az összesítéskor a legmagasabb lesz a pontszáma. Pontegyenlőség esetén pedig az, akinek **kevesebb** CV kártyája van. Ha ezután is fennáll a pontegyenlőség, a játék döntetlen.

Példa a pontozásra: A játszma véget ért. A játékosok összeadják pontjaikat. Az egészségkártyákért Félix 10 pontot kap, a kapcsolatkártyákért 6-ot, a tudáskártyákért 15-öt.

5 vagyonkártyája összesen 19 pontot ér: az ő titkos célja **Az ép testben ép lélek** volt, 8 pontot kap e cél megvalósításáért. A két nyilvánossá tett célja közül Félix megvalósította a Gyűjtőt, akárcsak Gyula, akinek szintén 5 vagyonkártyája van, Erik is ezt a célt valósította meg, de neki csak 5 van. Félix és Gyula egyaránt 5 plusz pontot kapnak a **Gyűjtő** cél megvalósításáért. Félixnek tehát összesen $10 + 6 + 15 + 19 + 8 + 5 = 63$ pontja lesz.



Függelék – kártyák és jelek

A függelék na jelek magyarázatát és egyes kártyák leírását tartalmazza.



Kártyák, amelyeknek meg kell fizetni az árát:

a kártyák egy részének **eredmény mezejében** piros vonallal áthúzott jel található. Ez azt jelenti, hogy a játékosnak mindaddig kell a költségeket viselnie, ameddig a kártya aktív. A fizetésre minden fordulóban sort kell keríteni a **Pech** és a **Felvétel** a **CV-be** szakasz között. Ha a játékos nem képes fizetni, mert sem a kockákon, sem a zsetonokon nincsenek meg az előírt jelek, elveszti a kártyát, és visszateszi a dobozba. Az adott fordulóban már egyszer kártyaszerzésre felhasznált jelekkel nem lehet további kártyák költségeit fedezni.



Megosztott kártyák: néhány kártya címsorának hátterét két különböző szín adja, és két kártyatípus ikonjával rendelkeznek. Ha a játékos ilyen kártyához jut hozzá, eldönti, melyik típusba sorolja azt, és ennek megfelelően helyezi el. Ha még nincs egyik színből sem kártyája, a döntést akkor kell meghoznia, amikor a két típus valamelyikéből lapot szerez.

A kártyán szereplő jelek leírása:



Győzelmi pontok



Ezek bármelyike: egészség / kapcsolat / tudás / pénz.



Pech – 3 pech jel szerencsétlenséget okoz.



Új dobókocka. Ahány ilyen ikonod van, annyiival több kockával dobhatsz a 4 alapkockánál. Legfeljebb 7 kockával lehet dobni.



Újabb dobás



A bal oldalon feltüntetett jelekből tetszőleges számút beválthatsz a jobb oldalon lévőkre és fordítva.



A bal oldalon feltüntetett jelekből tetszőleges számút beválthatsz a jobb oldalon levőkre.